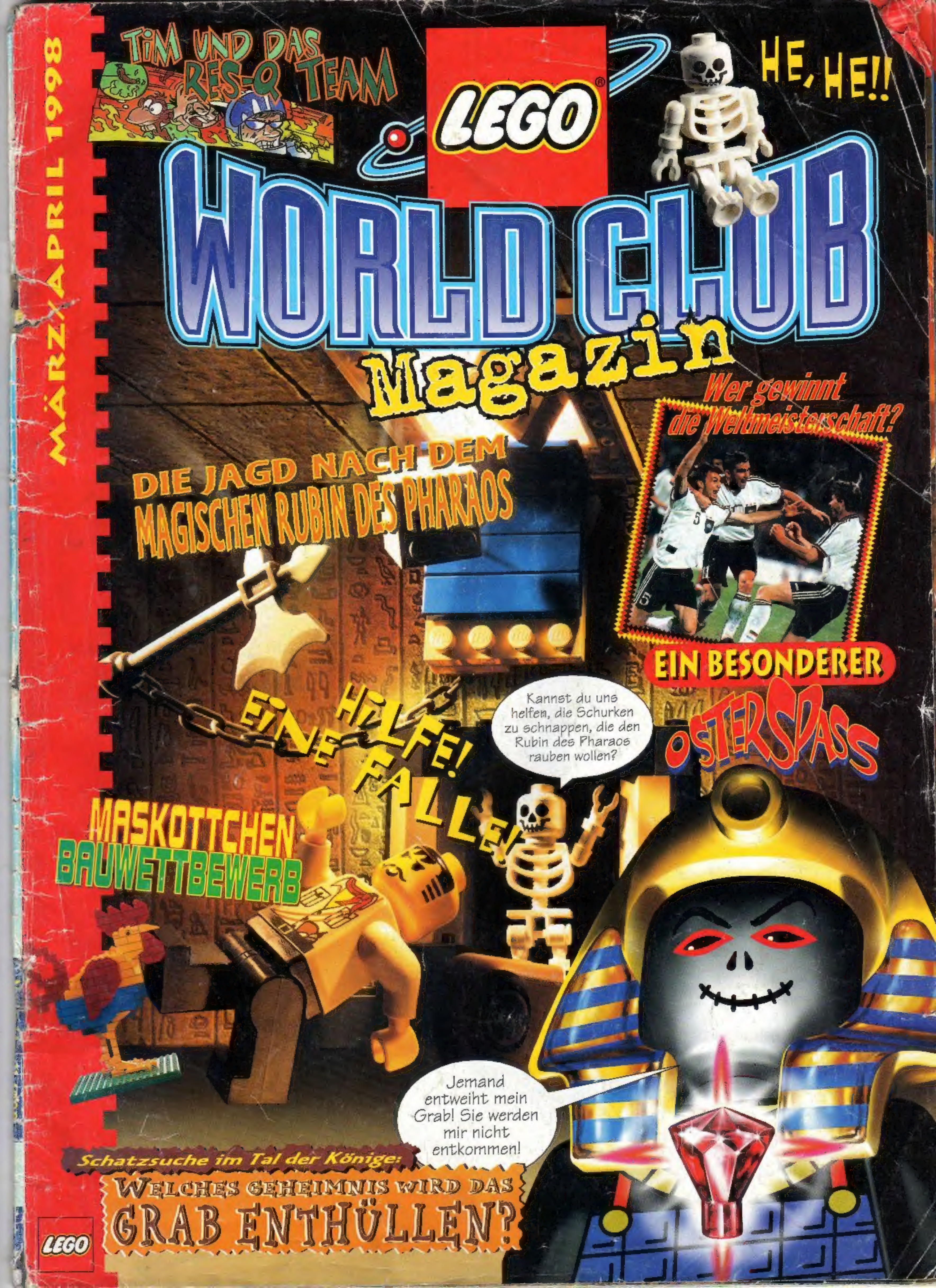


MÄRZ/APRIL 1998
TIM UND DAS RES-Q TEAM
LEGO
HE, HE!!
WORLD CLUB
Magazin
Wer gewinnt die Weltmeisterschaft?
DIE JAGD NACH DEM MAGISCHEN RUBIN DES PHARAOS
EIN BESONDERER
OSTERSPASS
Kannst du uns helfen, die Schurken zu schnappen, die den Rubin des Pharaos rauben wollen?
HILFE! EINE FALLE!
MASKOTTCHEN BAUWETTBEWERB
Jemand entweiht mein Grab! Sie werden mir nicht entkommen!
Schatzsuche im Tal der Könige:
WELCHES GEHEIMNIS WIRD DAS GRAB ENTHÜLLEN?
LEGO

Schatzsuche im Tal der Könige:

Welches Geheimnis wird das Grab enthüllen?

Im Alten Ägypten machten sie viel Aufhebens um das Begräbnis ihrer toten Könige, der Pharaone. Man errichtete nicht nur prunkvolle Grabkammern in Pyramiden für sie sondern gab ihnen auch noch alle möglichen Schätze aus Gold und Silber für ihr nächstes Leben mit ins Grab.

Doch dann kamen die Grabräuber!

Natürlich entdeckten bald Grabräuber, welch eine verlockende Beute in den Pyramiden verborgen war. Deshalb mussten sich die Alten Ägypter schnell etwas zum Schutz ausdenken. Sie begannen damit, geheime Eingänge zu bauen, tonnenschwere Falltüren und Irrwege, die im Inneren der Pyramiden im Nichts endeten. Und später wurden sie immer besser darin, die Grabräuber auszutricksen!



Ramses II., der bedeutendste Pharao aller Zeiten, hatte 8 Frauen und 162 Kinder - von denen mindestens 50 Prinzen waren!

Täusche die Räuber!

Als der mächtigste Pharao von allen, Ramses II., starb, tat man so, als wollte man ihn in einem prächtigen Tempel bestatten. Aber in Wirklichkeit wurde er in allergrößter Heimlichkeit in einer unterirdischen Gruft hoch oben in den Bergen beigesetzt. Clever, nicht wahr?



Dies ist der Tempel, in dem sie vorgaben, Ramses zu begraben, um die Grabräuber hereinzulegen.



Wie viele Gräber sind im Tal der Könige verborgen?

Der Ort wurde als „Tal der Könige" bekannt, denn hier liegen unglaublich viele Könige begraben. Tausende von Jahren vergingen, bevor die Archäologen sie fanden. Und wie es aussieht haben sie bis jetzt immer noch nicht alle entdeckt!

KÖNNTE DIES DAS GRAB INES MÄCHTIGEN PRINZEN SEIN?

Grab Nummer 5 ist ein ganz besonderes Grab. Und es ist gerade erst ausgegraben worden. . Es ist gewaltig!

Jeder, der etwas aus dem Tal der Könige stiehlt, ist verloren! Denn der schreckliche Fluch der Mumien verdammt ihn zu einem gräßlichen Leben nach seinem Tod!

96 UNTERIRDISCHE KAMMERN!

Dies ist die Treppe, die ins Leere führt. Aber wir können hören, dass sich dort unten etwas befinden muss!



DIE JAGD NACH DEM MAGISCHEN RUBIN DES PHARAOS

Von Ramses III., einem der Söhne des großen Ramses II., wird berichtet, er wäre mit einem riesigen Rubin begraben worden. Einem Rubin mit magischer Kraft! Deshalb haben sich der wagemutige Abenteurer, Joe Freemann, und sein guter Freund, Billy Speed, mit Professor Articus, dem berühmten Archäologen, und der Reporterin, Linda Lovely, ins Tal der Könige aufgemacht. Dort wollen sie nach dem Rubin suchen.
Doch als sie vor Ramses' Tempel zur Landung ansetzen, entdecken sie plötzlich, dass der gewissenlose Verbrecher, Mr. Hates, mit seinem Helfer Sly Boots vor ihnen angekommen sind.


Abenteurer, Joe Freemann


Archäologe, Prof. Articus


Reporterin, Linda Lovely


Freemanns Freund, Billy Speed


Grabräuber, Mr. Hates


Komplize, Sly Boots


Pharao Ramses' Mumie







Ho, ho! In spätestens 10 Minuten wird der Rubin uns gehören!

Erst müssen wir das Passwort wissen, dass uns vor dem schrecklichen Fluch der Mumie schützt ...



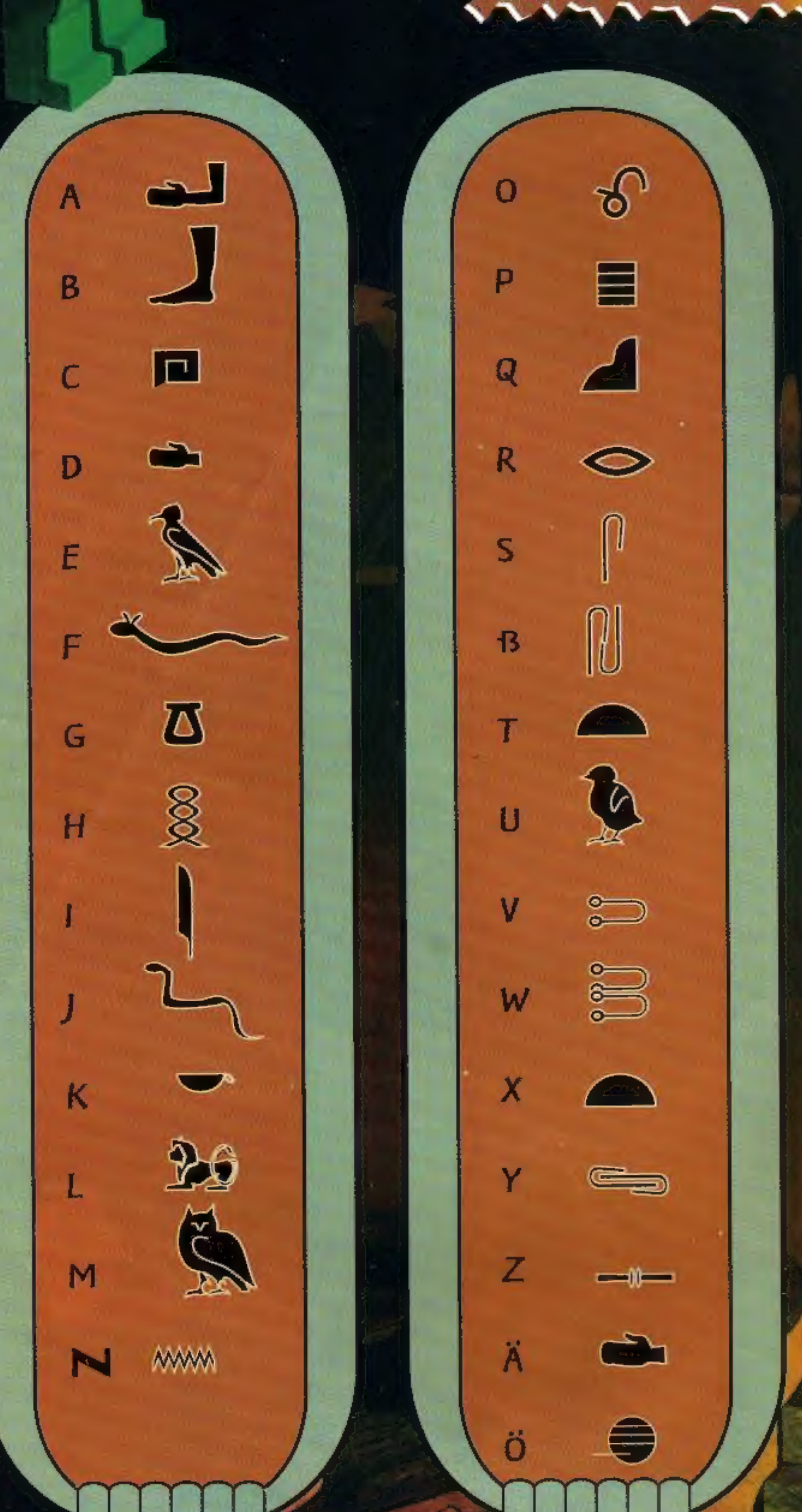



Wow! Er ist noch größer als ich ihn mir vorgestellt hatte!
Die Grabräuber dürfen nicht mit dem Rubin entkommen! Er ist historisch bedeutsam!
Diese Expedition muss ich einfach filmen!
HILFE! EINE FALLE!
Er muss Millionen wert sein! Mr. Hates, wir sind Millionäre!!!
HE, HE!!
WAGT ES NICHT, DIESEN RUBIN ZU BERÜHREN ODER IHR WERDET MEINE SKELETTE KENNENLERNEN!
Wuuups! Beinahe hätte ich meinen Arm verloren!
Und wir werden euch einmauern für die nächsten tausend Jahre!
NIEMAND gelingt die Flucht mit dem Rubin des Pharaos!
Wir FILMEN den Rubin besser nur ... aus sicherer Entfernung!
Wir hatten ihn mal!
Ich sagte Ihnen doch, wir hätten erst das Passwort finden müssen, bevor wir reingegangen sind!



DAS GEHEIME PASSWORT,

um den Fluch der Mumie abzuwenden!!



Endlich hat Prof. Articus den speziellen Hieroglyphen-Code herausgefunden, der in der Gruft von Ramses II. verwendet wird. Lerne ihn so schnell du kannst - dann verstehst du auch das Passwort, das dich vor dem schrecklichen Fluch der Mumien schützt!

Dies ist das Passwort:



(Vergleiche S. 6 im Activity Pack, wenn du das Passwort entschlüsselt hast!)



Bist du ein cleverer LEGO Architekt?



Kannst du den richtigen Grundriss für dieses LEGO Gebäude ausfindig machen? Schau dir einfach das Gebäude mit all seinen Anbauten und Türmen ganz genau an! Dann sollte es eine Kleinigkeit für dich sein, den einzigen von den vier Grundrissen zu erkennen, der zu dem Gebäude passt!

A

B

C

D

(Falls du Hilfe brauchst, wirf einen heimlichen Blick ins Activity Pack, Seite 6!)



OSTER SPASS: EINE BESONDERE EIERSUCHE

Bestimmt hast du schon öfter bemalte Ostereier im Garten oder im Park gesucht. Aber wie wäre es einmal mit einer ganz anderen Suche zu Ostern – nämlich nach Osterhasen und Küken, die du aus LEGO Steinen gebaut hast! Und bitte deine Mama oder deinen Papa, leckere Schokoladeneier als Preise auszusetzen!



1

Zuerst baust du deine Hasen und Küken. Am besten bittest du einige Freunde, dir zu helfen, denn du brauchst wirklich viele Küken und Hasen – mindestens zehn, toll wären 20! Die Tierchen sind aus ganz normalen LEGO Steinen leicht zu bauen.

2

Dann musst du einen Erwachsenen finden, der all die LEGO Küken und Hasen irgendwo draußen versteckt, wo es für euch ungefährlich ist, sie zu suchen. Bitte ihn oder sie, sich wirklich gute Verstecke auszudenken, damit die Suche richtig spannend wird.



3

Du musst mit deinen Freunden im Haus starten. Und nicht gucken, wenn versteckt wird. Schummeln verboten!







Die LEGO Küken und Hasen können überall sein. In einem Busch, hinter einem großen Stein oder in einem Blumenbeet.



Auf die Plätze, fertig, los! Das Suchen beginnt. Jeder von euch muss so viele LEGO Küken und Hasen wie möglich finden.

6

Vielleicht solltet ihr auch einmal nach oben schauen. Sie könnten in einem Baum verborgen sein, auf einer Statue oder sonstwo oberhalb der Augenhöhe!







7

Falls euer Erwachsener listig gewesen ist, könnten einige der LEGO Küken und Hasen auch unter dem Laub stecken.

8

Wenn ihr sie alle gefunden habt, wird es Zeit für die Preise! Es sollte einen ersten Preis für denjenigen geben, der die meisten gefunden hat, einen zweiten für den, der die zweitmeisten aufgestöbert hat und einen dritten für denjenigen, der die drittmeisten entdeckt hat. Aber es sollte auch Trostpreise für diejenigen geben, die nicht so gut im Suchen sind. Und am Ende sollte jeder Ostereier verspeisen können. – Hmm, hmmm!!!!

Hilf Joe Freemann, den richtigen Weg aus dem Labyrinth heraus zu finden!

Oben

Links															Rechts
1	→	→→→	↓↓↓	→→→	→	↓↓	→	→→	→→→	↓↓	↓↓	↓	←↓	→	A
2	→	→	↑	→→→	→	→→→	↓→	↓→	→→	←↑	↓↓↓	↓↓	←←←	→	B
3	→	→→	↓↓	→→→	←←	↓↓	→→	←←←	↑↑	↓↓↓	↓→	→→	↑↑	→	C
4	→	→→→	↓↓	↑↑↑	↑↑	→←	→→	↓↓↓	↓→	↓→	↑↑↑	↓	↑↑	→	D
5	→	→→→	↓↓↓	↑↑↑	←	→	↓	↑↓	↓↓	↓↓	←←←	→	↑↑	→	E
6	→	→→	→→→	↑↑	→→→	→→	↓↓↓	→→→	↑	↓↓↓	→→	←←←	↑↑	→	F
7	→	→	→→	→→→	↓	↑↑↑	↓↓	↓↓	→→→	↓→	→→	→→	→	→	G
8	→	→→	↓↓	↑	↓↓↓	↑→	→→→	↑↑↑	↓	↓↓↓	←←	↑↑	↑↑↑	→	H
9	→	→	→→→	→	↑↑↑	←↓	↓→	→→→	↓↓↓	←↓	↑→	→	↑	→	I
10	→	→→	→→	↓	→→→	→→→	↓↓	→→→	→	→→→	→←	↑↑	↓	→	J
11	→	→	↓	→→→	↓	↑↑↑	→	↑↑↑	←←←	→←	→→→	↑↑	←	→	K
12	→	→→	→→→	↑↑↑	→→→	→→→	→→→	→→→	→→→	↑↑	↑↑↑	→	↑↑↑	→	L

Unten

 **Bedeuten: Gehe zwei Felder nach rechts**

 **Bedeuten: Gehe ein Feld nach oben oder unten**

 **Bedeuten: Gehe ein Feld nach oben oder rechts**

Bei welchem nummerierten Feld auf der linken Seite muss Joe starten, damit er rechts aus dem Labyrinth herauskommt und nicht in einer Sackgasse steckenbleibt?

Du musst genau den Pfeilen folgen, die dir zeigen, in welche Richtung du zu gehen hast und wie viele Felder. Zwei Pfeile heißen, zum Beispiel, dass du zwei Felder in die vorgegebene Richtung gehen musst. Pfeile in zwei verschiedene Richtungen bedeuten, du hast die Wahl: nach oben oder unten, nach links oder rechts.



(Die richtige Lösung findest du auf Seite 6 im Activity Pack. Aber gib nicht zu schnell auf!!!)


Time Cruisers
Nacndem er den Ind.anern entkommen st, trifft T.m den tol kunnen Wagnals Maddox .om X-Treme Team. Tim ıst sehr erstaunt, als er entaeckt, dass es deren Miss.on ıst, ıhn zu finden. A.f ınrem Weg zurück zur X-Treme Basis, sturzt Maddox' Hubschrauber ab und geht ın Flammen auf. Es gibt nur noch eine Mög-lichkeit: Die RES-Q rufen!!!
R.E.S
Maddox
Hilfe!
Hilfe!
Truppe 2 hier!
Argh ... wir kommen nicht raus!
Macht Platz
Wir sind unten!
O.K.!
NNGGG
cn hoffe, er schafft es
Endlich frei ... weg hier, bevor alles in die Luft fliegt
HEH HEH HEH
UFF! Das war wirklich knapp!
BOOOM
Rettungs-mission ausgeführt!

Geschafft! Das ist megastark. Wir haben euch endlich gefunden ... und wir haben auch euren Time Cruiser aufgesammelt.

Waaas???

Ist ja noch mal gut gegangen ... Ein Glück, dass wir immer jemanden vom RES-Q bei unseren Missionen dabeihaben!

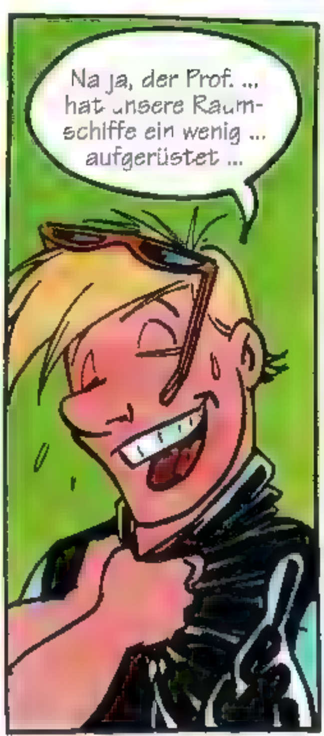
Wie wahr!

Aber ich ...

Yeah, eigentlich kannst du dich nicht beklagen, Kleiner! Schließlich kannst du nicht jeden Tag miterleben, wie wir mit schwierigen Situationen umgehen!







Verstehst du, Prof. Cybers Bruder ... er braucht wirklich deine Hilfe ...

Prof. Cybers Bruder?!!!

Yeah! Wie war noch sein Name ... Prof. Articus ...



Zur selben Zeit, weit entfernt ...

Ja, ja. Hier ist es.

Jetzt haben wir doch noch den Ort gefunden, wo der Rote Rubin versteckt ist!

Wie fantastisch, Prof. Articus.

Es ist ein unbeschreiblich alter Tempel! Wir müssen sehr, sehr vorsichtig sein, wenn wir ihn betreten ...!

Aber ohne Ihre Hilfe, Miss Lovely, hätte ich nie ...

Ach, wie rührend!

Oh, nein! Mr. Hates!

HE HE

Und sein Partner, der ehemalige Preisboxer, Sly Boots

So treffen wir uns also wieder, Prof. Articus .. Nun wird der Rubin meiner

ZAP!

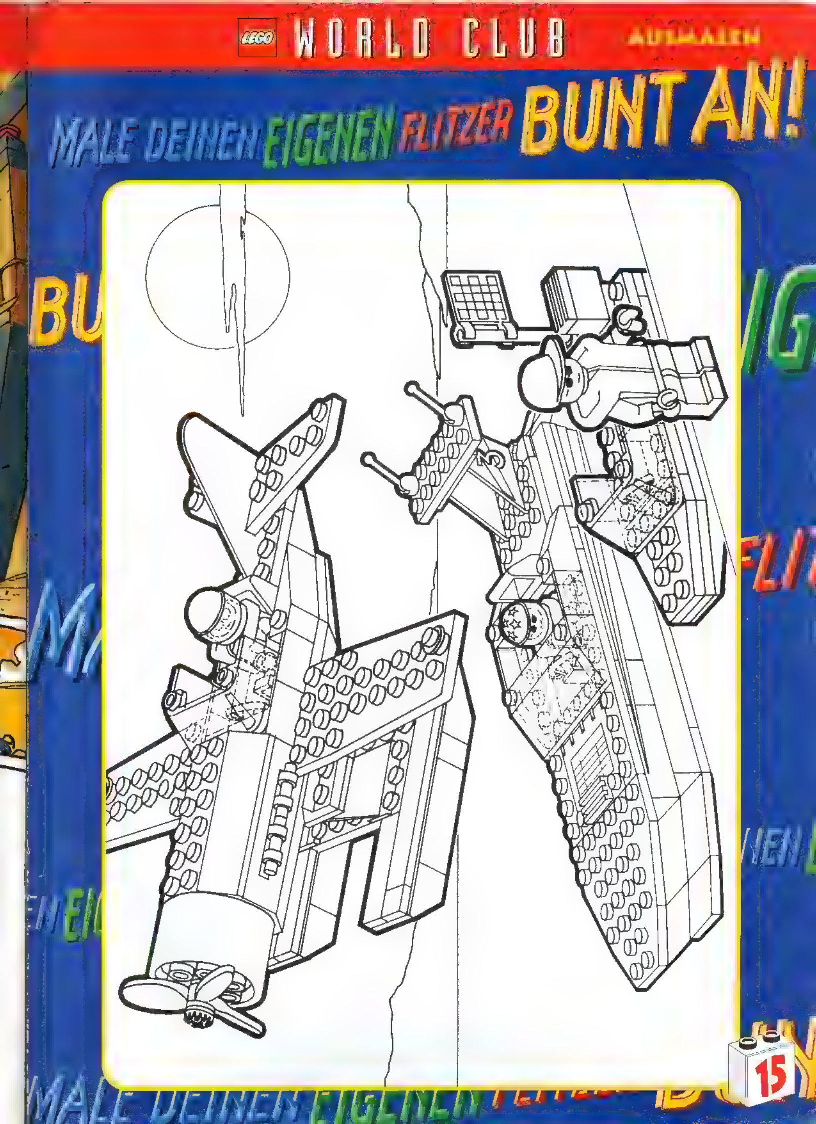
He, was war das?

Ah, das kann nur einer sein

Tim Timebuster!!!

Und dort unten ist Prof. Articus .. Aber was ist das? Jemand bedroht ihn!


He, Tim Timebummler! Gib auf, oder Miss Lovely könnte etwas zustoßen!
Ugh! Was für ein gemeiner Kerl. Ich bin machtlos ...
In Ordnung, ich ergebe mich.
HEH
HEH ...
Na ... entscheide dich endlich!
Wir kommen nicht weiter
und dann wird uns Prof. Articus die genaue Lage des Rubins zeigen
HA HA HA! Schlecht gelaufen, Mr. Timebomber. Wissen Sie, ich schicke Sie als ersten in den alten Tempel, um ihn auf ... äh ... Fallen zu untersuchen ...
Piep piep piep
Oh, Schreck ...
Was kann das sein?
Bald gehört der Rubin mir!
Argh! Ein Skorpion!
BLAM!
POF!
Wow! Das nenne ich Glück
Oh, ab jetzt müssen wir aufpassen, wo wir hintreten ...
OOOOUUOOORR!
ARGH!
Nun stecken sie wieder mal in der Klemme. Schlimmer kann es gar nicht kommen. Oder etwa doch? Lest die nächste Folge in deinem LEGO World Club Magazin.


MALE DEINEN EIGENEN FLITZER BUNT AN!
3



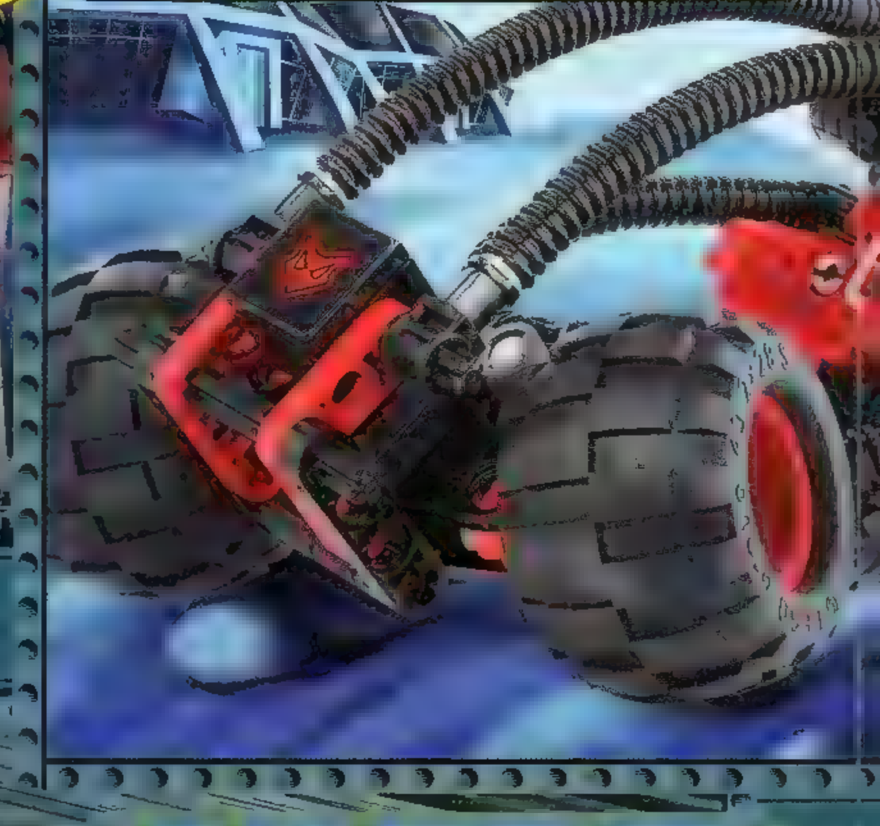
Das TECHNIC Test-Center hat die acht besten Fahrer und Piloten aus ganz Europa eingeladen. Sie nehmen an einer geheimen Vorführung der brandneuen Action-Modelle des Centers teil. Und das ist eine Vorschau! Das Expertenpublikum flippt vor Begeisterung fast aus!

COOL! STARK!

Wow! Ich könnte einen von denen gebrauchen!

So viele Funktionen!

Kein Gelände ist für diesen gewaltigen Offroader zu schwierig! Er besitzt Vierrad-Antrieb, superstarke, gigantische Reifen und eine ultraleistungsstarke Federung.



Der Turbo Gummiband-Power-Antrieb sorgt dafür, dass er mit 250 Stundenkilometern davonflitzt!


Das erstaunliche Verwandlungs-
modell! In einem Moment ist es
ab wie ein Flugzeug - und zuletzt
Der Gyrocopter vollführt nicht nur

Steig´ in den Drachen-Zug zu einer aufregenden Fahrt!

Im LEGOLAND Billund in Dänemark kannst du jetzt einen tollen Trip zu einer mittelalterlichen Burg starten. Kletter´ hinein und schon bringt dich der glänzend grüne Drachen-Zug des Drachen Olli zu schwertkämpfenden LEGO Rittern, edlen Damen, listigen Zauberern, versteckten Fledermäusen und feuerspeienden Drachen! Du siehst auch die Fürstenhalle, die Schatzkammer und UGH! DIE FOLTERKAMMER! Und alles mit Ausnahme der Burg selbst, die fast so groß wie eine echte ist alles ist aus ganz nomalen LEGO Steinen gebaut. Man benötigte über eine Millionen Steine, um das zu bauen, was du hier siehst!



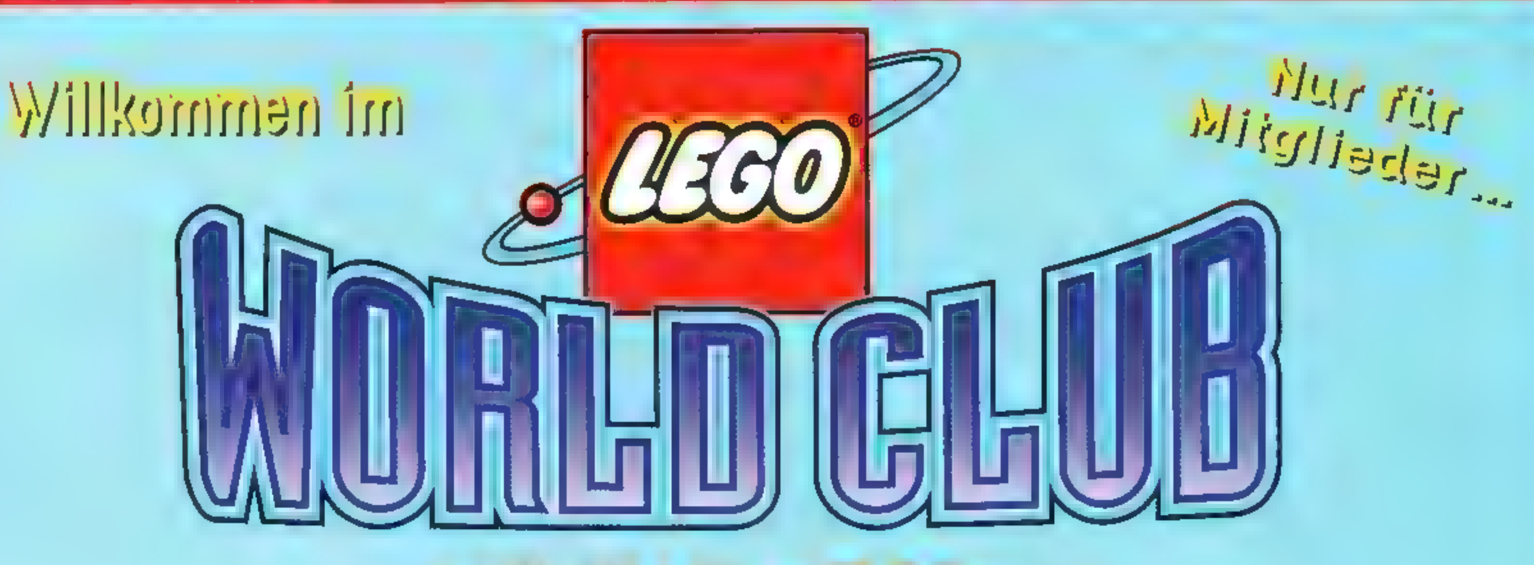
LEGOLAND BILLUND ist bis Oktober geöffnet. Weitere Informationen u[nter].



LEGO
WORLD CLUB
LEGOLAND PARK
Da muß sich ein sehr ungezogener Junge in die Küche geschmuggelt haben!
Was hat der Zauberer vor?
ARRRGHH!!!
Nanu, da zischt doch etwas durchs Dunkle?
HILFE!
Dieser Bursche ist so furchterregend, daß er vor sich selber zittert! Vielleicht ist er auf dem Weg zur
FOLTER KAMMER?
„DEINE STRAFE SIND 300 TRITTE"
„UND DANN WIRST DU 24 STUNDEN NONSTOP GEKITZELT"
19
Tel.-Nr.: 0180 / 522 13 14
Tel.-Nr.: 01 / 979 86 36
Tel.-Nr.: 0844 / 880089

Willkommen im

Nur für Mitglieder...



VIEL SPASS MIT DEM LEGO WORLD CLUB MAGAZIN!

Wir hoffen, dass dir all unsere Geschichten, Comics, Rätsel und Bauideen gefallen werden. Vielleicht hast du ja Lust, am neuen Bauwettbewerb im Activity Pack teilzunehmen?! Schau doch auch einmal in dein Activity Pack! Ein Punkt für deinen Pass ist in diesem Heft.



kannst du Punkte für deinen Club-Ausweis sammeln:

Mit jedem neuen Magazin bekommst du einen Punkt.

1

Jede Teilnahme am Bauwettbewerb im Activity Pack bringt dir vier Punkte für deinen LEGO World Club Pass!

4

Für jede Idee oder Anregung zum LEGO World Club oder eingesendete coole Creation erhältst du vier Punkte.

4

Besuch eine LEGO Schau und du bekommst dafür vier Punkte.

4

Für jedes neue LEGO World Club Mitglied, das du wirbst, erältst du vier Punkte.

4





Unser heisser Draht!
Du kannst uns auch anrufen!!!!

- Montag bis Freitag von 7.00 - 18.00 Uhr
  Tel.: 0180 - 522 13 14
  (Vier Einheiten pro Minute aus ganz Deutschland.)
- Montag bis Freitag von 11.00 - 17.00 Uhr
  Tel.: 0 1 - 979 86 36
- Montag bis Freitag von 12.00 - 18.00 Uhr
  Tel.: 0844 - 880089



KEINE PANIK BEIM ZÄHLEN: Wir merken uns alles!!!

Wir haben eine ganz spezielle LEGO World Club-Datenbank, mit der wir uns jeden einzelnen Punkt merken, den du sammelst. Natürlich achten wir darauf, dass du all deine Belohnungen und Preise erhältst. Nach einem Jahr zählen wir deine Punkte und schicken dir deinen Preis zu! In deinem Pass kannst du alle Punkte sammeln, die wir dir im Laufe des Jahres zuschicken. So behältst du selbst den Überblick und dein Pass wird mit jedem Punkt wertvoller!

WIE HOCH IST DEINE PUNKTZAHL? Das kannst du bekommen:

0 - 11 PUNKTE = Ein toller LEGO World Club Schlüsselanhänger

12 - 30 PUNKTE = Das LEGO World Club Cap

31 - 40 PUNKTE = Die exklusive LEGO World Club Uhr

41 - ... PUNKTE = Eine exklusive LEGO Schachtel, die du sonst nirgendwo bekommen kannst: Robo Force Planet Walker - 220 Elemente für spannende Weltraum-Abenteuer.

ÜBRIGENS:

Je mehr Punkte du sammelst, desto größer wird dein Geschenk! Auf der Punktetafel oben kannst du dir ansehen, was du mit einem dutzend Punkten oder mehr gewinnen kannst. Und wenn dein erstes Mitgliedsjahr um ist, zählen wir deine Punkte und senden dir dein Geschenk zu!!!

Die Weltmeisterschaft beginnt:
WER SCHAFFT ES INS FINALE?

Am 6. Juni ist der Anpfiff für das 1. Spiel der Fußballweltmeisterschaft 1998 in Frankreich. 32 Nationen von überall auf der Welt haben sich für die Endrunden der Weltmeisterschaft qualifiziert, indem sie 150 andere Nationalmannschaften in den Qualifikationsrunden rausgeworfen haben.
Aber wer kommt weiter ins Achtelfinale? Deine Favoriten? Oder wird es einige Überraschungssieger geben?

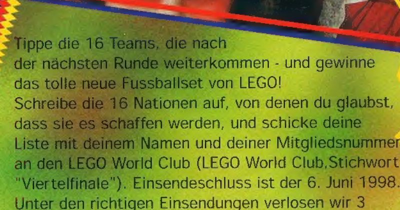
FUßBALLWELTMEISTERSCHAFT 1998 - ERSTE RUNDE

Brasilien	Italien	Frankreich	Spanien
Schottland	Chile	Südafrika	Nigeria
Marokko	Kamerun	Saudi-Arabien	Paraguay
Norwegen	Österreich	Dänemark	Bulgarien





Niederlande	Deutschland	Rumänien	Argentinien
Belgien	USA	Kolumbien	Japan
Südkorea	Jugoslawien	England	Jamaica
Mexiko	Iran	Tunesien	Kroatien



Tippe die 16 Teams, die nach der nächsten Runde weiterkommen - und gewinne das tolle neue Fussballset von LEGO!
Schreibe die 16 Nationen auf, von denen du glaubst, dass sie es schaffen werden, und schicke deine Liste mit deinem Namen und deiner Mitgliedsnummer an den LEGO World Club (LEGO World Club,Stichwort "Viertelfinale"). Einsendeschluss ist der 6. Juni 1998. Unter den richtigen Einsendungen verlosen wir 3 LEGO Fussballsets und jeder Teilnehmer bekommt natürlich vier Punkte für seinen LEGO World Club Pass.



Noch ein Wettbewerb!

BAU EIN MASKOTTCHEN UND GEWINNE TOLLE LEGO SETS!!!

Mach mit beim Wettbewerb um das hübscheste Maskottchen für die Nationalmannschaft! Schau dafür auf die Titelseite des Activity Packs!





IMPRESSUM

Deutschland

Verleger, Herausgeber und Vertrieb:
LEGO GmbH, LEGO Straße, 24594 Hohenwestedt
Redaktion:
LEGO World Club, Postfach 1262, 24591 Hohenwestedt
Geschäftsführer und Redaktionsmanagement: Peter E. Daim
Richtung des Magazins:
Bau-, Spiel- und Ideenmagazin für Kinder, die mit LEGO Steinen spielen.
Druck:
Color Print North, Charles Lindberghs vej 9, Postboks 10, DK-9430 Vadum, Denmark
Das LEGO World Club Magazin ist Bestandteil des LEGO World Clubs und erscheint sechsmal im Jahr. Der Clubbeitrag beträgt 35 DM jährlich.

Österreich

Verleger, Herausgeber und Vertrieb:
LEGO Handelsgesellschaft mbH., Albert Schweitzer Gasse 11, 1147 Wien.
Redaktion: LEGO World Club, Postfach 103, 1147 Wien
Geschäftsführer und Redaktionsmanagement: Erwin Paudler
Richtung des Magazins:
Bau-, Spiel- und Ideenmagazin für Kinder, die mit LEGO Steinen spielen.
Druck:
Color Print North, Charles Lindberghs vej 9, Postboks 10, DK-9430 Vadum, Denmark.
Das LEGO World Club Magazin ist Bestandteil des LEGO World Clubs und erscheint sechsmal im Jahr. Jahresabonnement: öS 249,-.

Schweiz

Verleger, Herausgeber und Vertrieb:
LEGO Vertrieb AG, Neuhofstrasse 21, Postfach 122, 6341 Baar
Redaktion:
LEGO World Club, Neuhofstrasse 21, Postfach 122, 6341 Baar
Geschäftsführer und Redaktionsmanagement:
René Fellmann
Richtung des Magazins:
Bau-, Spiel- und Ideenmagazin für Kinder, die mit LEGO Steinen spielen.
Druck:
Color Print North, Charles Lindberghs vej 9, Postboks 10, DK-9430 Vadum, Denmark.
LEGO World Club erscheint sechsmal jährlich in Deutsch
Jahresabonnement: Fr. 29.90

® LEGO und das LEGO SYSTEM Logo sind geschützte Markenzeichen.
© 1998 LEGO Group. 926.836-INT.